

O Opus PC II — um competidor inesperado para o Amstrad PC

AS NOVIDADES DE OUTONO NO MUNDO DOS «MICROS»

O mês de Setembro, com a realização do *Personal Computer World Show*, promete trazer muitas e grandes novidades ao mundo dos microcomputadores. Tem-se agora por certo que o novo Amstrad PC será apresentado no dia 2, mas as suas características reais e o seu preço continuam a ser segredos bem guardados. De qualquer modo tem já um forte e inesperado concorrente: a Opus PC II.

Ninguém diria que a Opus, uma empresa que se tornou bem conhecida através do seu excelente sistema de discos «Discovery», recentemente lançado no nosso País, iria tão longe, mas verdade é que tudo indica que o PC II virá a ser uma excelente máquina. O seu microprocessa-

dor (que ainda não se sabe qual é) pode trabalhar a duas velocidades: 4,77 Mhz, como o do IBM PC, ou 8 Mhz. O modelo de base é fornecido com 256 K de RAM, um leitor de disquetes de 360 K, carta de gráficos e monitor monocromático, tudo por apenas 575 libras, incluindo o IVA. O Opus PC II dispõe ainda de saída paralela para impressora, oito «dslots» para expansão, relógio-calendário com bateria, imobilizador do teclado e ficha de «jostick». A sua capacidade pode ser aumentada até 1 Mb na placa principal e sabe-se que serão comercializadas quatro versões, com diferentes capacidades de memória e de registo — muito provavelmente com disco rígido. O que não se sabe é se a Opus desenvolveu realmente o seu compatível, como a Amstrad, ou se vai apenas pôr o seu nome a mais um compatível de Hong-Kong ou da Formosa, como fez uma importante cadeia de vendas britânica, o Spectrum Group, que nada tem a ver com os Spectrum e que lançou há pouco um computador desse tipo, o Bondwell. De qualquer

modo e para pôr fim a uma confusão frequente, deve notar-se que tanto este como o PC II, como a maior parte dos compatíveis de origem oriental, são máquinas ao nível do modelo mais básico da gama IBM, de características bastante clássicas e limitadas, muito aquém dos XT e dos AT.

O novo Saga Complement

Outra surpresa não pequena foi o anúncio do próximo lançamento de um micro pela Saga, uma empresa conhecida pelos seus teclados para os Spectrum e que no nosso País é representada pela Portus. A Portus tinha despertado recentemente as atenções ao apresentar o teclado 2001 — um verdadeiro «Rolls-Royce», com uma infinidade de teclas e comandado por raios infravermelhos — e o excelente programa de processamento de texto *The Last Word*. Pelo que se sabe, o novo micro, designado por Complement, terá um microprocessador Z80 e será vendido por 299 libras, em conjunto com um leitor de disquetes de 3 1/2 polegadas e uma impressora «qualidade correio», com uma velocidade superior a 100 caracteres/segundo, mas sem monitor. Nada foi revelado sob a capacidade da memória, mas é

óbvio que a Saga tem em vista competir com o Amstrad PCW 8256. Pode pressupor-se que o Saga Complement tenha algum grau de compatibilidade com o Spectrum, uma vez que os produtos daquela empresa foram sempre concebidos para serem usados com ele, mas é difícil que a Amstrad permita que compatibilidade seja muito ampla.

A Acorn revelou, também, os planos de um novo micro — uma versão simplificada do BBC Master, que será designada por «Baby BBC» ou simplesmente por «BB». Juntamente como monitor a cores, um leitor de disquetes de 3 1/2 polegadas e um conjunto de programas será vendido por cerca de 550 libras. Desde já, a notícia está a gerar controvérsia: sabe-se que o «Baby» terá 128 K de RAM, mas as suas possibilidades gráficas, que serão magníficas, absorverão muita memória, deixando somente 28 K utilizáveis. Além disso, há razões para duvidar da compatibilidade com os «BB» actuais, e o preço parece pouco competitivo.

O Atari 65 XE, sucessor do 800 XL

A Tatung prepara-se, também, para lançar uma nova versão do

Einstein, um computador excelente, do qual não se fala muito mas que, apesar do seu preço, teve uma expansão superior à do QL. O Einstein 256 tem uma concepção semelhante à do Amstrad CPC 6128 e, como este, disporá de CP/M, mas como a sua designação indica possuirá 256 K de RAM. A capacidade de gráficos será espectacular, com 512 cores, uma resolução de 512x424 pontos e «sprites» multicoloridos. O equipamento inclui um leitor de disquetes de 3 polegadas e fichas para estêreo, vídeo, «rato», gravador, caneta de luz e dois «joysticks».

Finalmente, no capítulo dos micros, espera-se que a Atari (que reservou largo espaço no PEW Show) apresente não só novidades quanto aos ST — possivelmente a nova versão do 1040, com «chips» de gráficos semelhantes às do Commodore Amiga — mas também o 65 XE, que não é mais do que o 800 XL com a caixa do 130 XE e que está a fazer furor nos EUA, graças a um preço baixíssimo.

Quanto aos periféricos, uma das principais novidades é o aparecimento de dois sistemas de discos de 5 1/4 polegadas para os Amstrad CPC 6128 e PCW 8256. O da Timatic Systems tem uma capacidade de 800 K e permite transferir fichas do IBM PC e outras máquinas, usando o MSDOS para os Amstrad e vice-versa. Um programa especial, o *Chameleon* permite usar discos com formatos de CP/M diferentes.

O outro sistema é proposto pela Gemini e inclui uma interface muito especial, a Intergem, que ocupa o lugar do segundo leitor no PCEW 8512, podendo funcionar com dois leitores do tipo normalmente usados nos Acorn BBC. Um disco fornecido com a interface permite a transferência de programas em MSDOS, Concurrent CP/M, CP/M e CP/M 86 e, ainda, os de máquinas como os BBC, Lynx, Einstein, DEC Rainbow, ICL, etc., além dos programas de CP/M caídos no domínio público e só disponíveis no formato de 5 1/4.

Micro notícias

POR CÁ...

NT 2000 CONFERÊNCIAS ESPECIALIZADAS

A NT 2000, sucessora de Inforjovem, continua com pleno êxito a sua acção meritória. O aproveitamento dos 200 jovens candidatos a monitores é, em média, de 80 por cento. Um programa de conferências por especialistas convidados está em curso, às sextas-feiras, tendo versado até agora sobre temas como o «Infocentro», o «Desenho e fabrico assistido por computadores» e «Desenvolvimento expedito de aplicações». Outras conferências sobre «Sistemas periciais e inteligência artificial» e «O Escritório Electrónico Nacional — ELENA», estão previstas até ao termo da primeira parte do curso, a 12 de Setembro.

NOVA REVISTA DEDICADA AOS AMSTRAD

Depois de vaga de revistas especializadas no Spectrum, chegou a vez das dos Amstrad. A última é «Putting Your Amstrad at Work» e é notável por ser inteiramente dedicada ao PCW e... ao futuro Amstrad PC. O primeiro número apareceu agora entre nós e é de excelente nível... mas já está completamente esgotado e os editores, os mesmos de «Your Computer» afirmam que o mesmo acontece na Grã-Bretanha. O que se compreende, porque nesse número figuram, nem mais nem menos do que dois programas em Basic para desenharem com o PCW, um guia de todos os fornecedores de programas e material e um magnífico curso de Locoscript.

...E POR LÁ

TASDIARY OUTRA SURPRESA DA TASMAN

A Tasman Software, responsável pelo célebres programas de processamento de texto Tasword, acaba de lançar o *Tasdiary*, uma agenda com relógio e calendário... até ao ano 2100! O utilizador pode ali registar dia a dia o que entender e consultar o registo quando lhe convier, usando um sistema de busca por frases, palavras ou letras. O *Tasdiary* é fornecido em disco para os Amstrad CPC — inexplicavelmente não há uma versão para os PCW.

COMPLEMENTOS PARA O LACOSCRIPT

A Locomotive Software acaba de anunciar duas novidades: um programa de «Mailmerge» para a elaboração de circulares personalizadas nos Amstrad PCW, em conjunto com o Locoscript, e outro de correcção de erros ortográficos... na língua inglesa, obviamente.

Utilitários

Amstrad PCW

O QUE É A «CAMBASE»?

A Camsoft é uma empresa do País de Gales que se dedica há longos anos à produção de «software» utilitário. O seu programa mais famoso é a *Cambase*, uma excelente base de dados, agora adaptada, como tantos outros programas clássicos, ao Amstrad PCW.

Entre a *Cambase* e o *Cardbox*, que há pouco analisámos, há uma diferença fundamental: o *Cardbox* é um magnífico sistema de ficheiros, o mais fácil e mais fiável que até agora conhecemos, mas não tem capacidade de cálculo — isto é: não permite usar directamente os dados em aplicações como, por exemplo, a análise estatística, embora possa ser usado em conjunto com programas como o *Visicalc*. Mas a *Cambase* pode fazer directamente cálculos complexos, com aplicação não só a valores numéricos como ao próprio programa, em autênticas acrobacias, através de «processos» que se servem de descrições de texto, variáveis temporárias, constantes e mesmo dados derivados para apresentar ou imprimir relatórios, tabelas, etc. Além disso, os relatórios podem incluir títulos, rodapés e narrativas, à vontade do utilizador.

Um programa «inteligente»

Na realidade, os «processos» da *Cambase* funciona como programas dentro do programa, podendo ser definidos pelo utilizador, gravados sob designações específicas, e chamados em qualquer momento para trabalhar dados, e realizar buscas ou elaborar relatórios. O que pode fazer sob esse aspecto tem algo de irreal, ao ponto de parecer que o computador se tornou num ser muito inteligente — mas na realidade a inteligência é a do utilizador...

Ao contrário do *Cardbox* o *Cambase* não pode ser directamente carregado no Amstrad PCW — há que introduzir primeiro o PCM. Assim ocupa menos memória e pode funcionar no PCW8256. Em cada disco podem ser registados nove formatos das fichas, cada uma das quais com um máximo de 39 «campos». Depois de uma fi-

cha ter sido definida e gravada, é usada por um programa de detecção de erros e consequentemente emendada, se necessário. Nesse caso os dados terão então de ser introduzidos de novo, o que parece um inconveniente, mas na verdade impede que eles sofram qualquer corrupção.

Campos, condições e segurança

Os «campos» básicos são de quatro espécies: CHARACTER, para nomes ou texto; NUMBER, para valores numéricos; DATE e YES/NO, mas a *Cambase* permite ainda a definição de «campos» condicionais, só utilizáveis se determinadas condições forem cumpridas; «campos» de ciclo, em que séries de respostas podem ser apresentadas por ciclos FOR-NEXT, e «campos» de validação, que eliminam os resultados fora de limites ou disparatados. A definição, contra o que seria de supor, é simples — uma questão de juntar condições a condições.

O próprio programa indica qual o espaço disponível no disco e logo a conveniência de usar um disco suplementar ou apagar algumas fichas desnecessárias. No PCW8256 há normalmente espaço para cerca de 200 fichas, enquanto no 8512 se pode ultrapassar as 500.

A introdução dos dados é fácil e o mesmo acontece com a sua correcção ou actualização. A formação do directório é automática, permitindo saber de imediato quantos registos foram feitos e onde, só um problema: o programa não se copia a si próprio, pelo que os discos de cópia de segurança têm de ser obtidos através do DISCKIT, em CP/M, mas a verdade é que a *Cambase* é de tal modo segura que não precisa de outras seguranças...

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIII

OFERTAS VERÃO/86

Agora mais barato que em LONDRES !!!

SPECTRUM CENTER, informatica
Loja 02 / LISBOA
Na Compra De Qualquer Destes

COMPUTADORES

ZX Spectrum plus (48K+)
Timex 2048
Timex 2068
Sinclair 128
Atari 130 XE
Commodore 64
QL 128k RAM
Commodore 128
Timex System 3000
Spectravideo XPRESS
Compatível IBM PC
Amstrad PCW 8256
Amstrad PCW 8512

OFERTA DE 1

Monitor MONOCROMATICO 12" Fosforo Verde

No VALOR de 14.900\$00

«SPECTRUM CENTER, informatica»

LOJA 1 — R. Luís de Camões, 35-B — 1300 LISBOA — Telef. 637864-645528
LOJA 2 — R. Joaquim Paço d'Arcos, 9-A — 1500 LISBOA
Telex 14017 Datamf P — Telef. 714 31 59
(junto C.C. Fonte Nova — Benfica)

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

INGLATERRA GANHARIA NAS FALKLANDS SE FOSSE VOCÊ A COMANDAR?

TÍTULO: Falklands 82

MÁQUINA: Spectrum

Falklands 82 causou alguma controvérsia em Inglaterra, quando foi lançado, dada a ainda relativa proximidade da guerra que lhe deu origem e alguns traumas que suscitou no povo britânico, mas, no essencial, nada há no jogo que o provoque, e se algum defeito maior se pode apontar a este é a sua facilidade, quase inédita num programa do género. De qualquer forma, a controvérsia foi maior na fase de pré-lançamento do programa: talvez os seus críticos tenham chegado à conclusão de que já não valia a pena fazer mais barulho, depois de verem o jogo.

A simplicidade, no entanto, é uma característica «simpática» deste jogo de guerra, que permite até a um principiante «fazer boa figura», contrariamente ao que sucede com outros programas mais complexos, como *Desert Rats*, *Arnhem* ou *The Bulge*.

Talvez isto fosse intencional, de forma a levar o maior número possível de utilizadores a reentrar no «Espírito das Falklands», e, se foi esse o caso, resultou plenamente. De facto, é bem possível arrancar de imediato com o jogo, praticamente sem instruções, guiando-nos apenas pela informação *on-screen* e pelo que nos lembramos dos relatos de jornais da época.

Com cinco níveis de dificuldade (de «fácil» a «masoquista»), o jogo coloca-nos na pele do comandante britânico e o nível de dificuldade atrás referido tem incidência proporcional na eficácia e moral das forças argentinas.

Seguidamente, devemos indicar a cada um dos navios da *task force*, situado ao largo da costa,

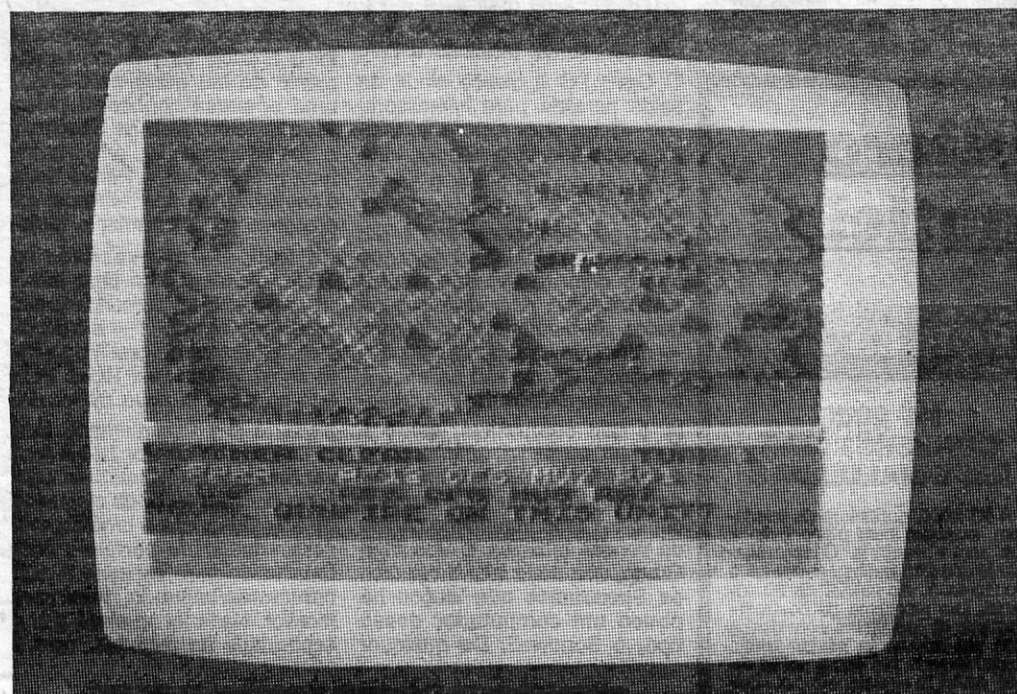
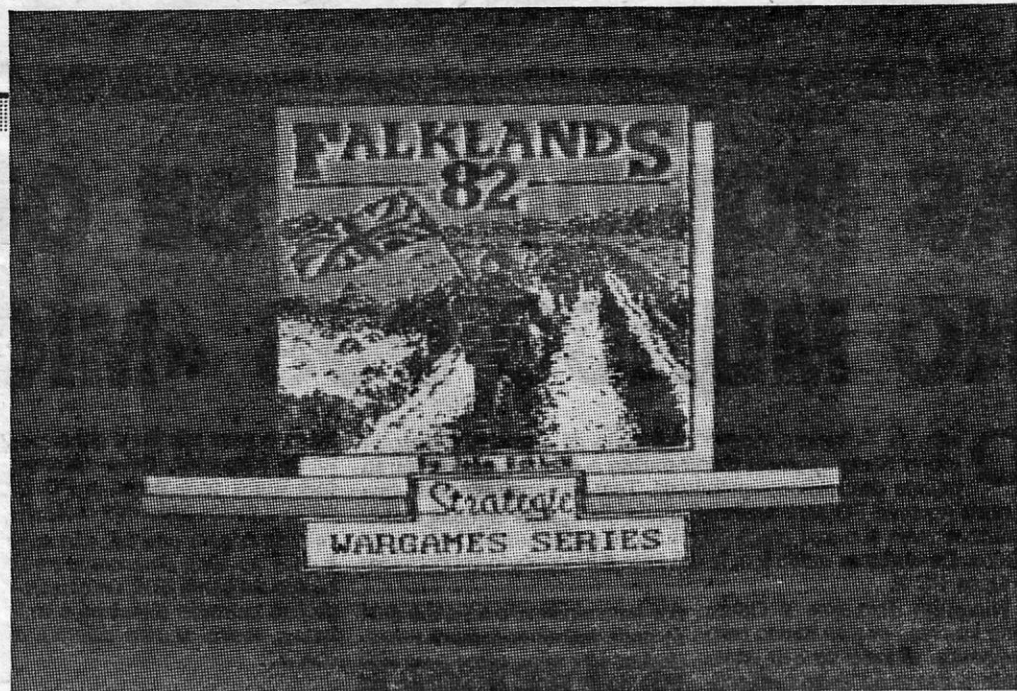
as suas missões prioritárias, ou seja, se deve orientar preferencialmente o seu fogo para dar apoio a forças desembarcadas ou se deve concentrar-se na defesa da própria *task force*. Este é um ponto que seria desnecessário, pois todos os navios deviam poder proporcionar esse apoio de fogo, além de contribuírem para a defesa da esquadra.

O passo seguinte é escolher os locais de desembarque — e, se quiserem «Atacar», antes de o fazerem, o computador responde que é um movimento estúpido e manda-os desembarcar primeiro. Antes disso, no entanto, convém fazer uns reconhecimentos («Recce») pelas tropas especiais (SAS e SBS), de forma a seleccionar os locais (há quatro possíveis, Port Stanley, Uranie Bay, Cow Bay e San Carlos Bay, este último, aliás, o ponto histórico dos desembarques, localizado ao alto e à esquerda do mapa, enquanto Port Stanley fica em baixo e à direita). O jogo tem

aqui uma vantagem, é a área de combates ficar toda visível no «écran», conferindo-lhe grau adicional de facilidade. Por exemplo, se estamos ainda num dos locais de desembarque, San Carlos, por exemplo, podemos ver todo o dispositivo argentino.

Controlamos as unidades britânicas, representadas por blocos (de uma cor que nem sempre se distingue bem da dos argentinos), e com vários factores, indicados na janela de informação do jogo, que influenciam a sua capacidade de combate e de movimento. Assim, AF significa *Aggression Factor* (Factor Agresivo) e o número que se segue indica o nível; DF é *Defence Factor* (Factor Defensivo), também seguido de um número, que o determina; MV é o *Factor de Movimento* e RG, *Range Factor*, o *Factor de Alcance*. Note-se, a propósito, que as unidades têm diversos factores de movimento, consoante as suas características e equipamento, e que só a artilharia e os blindados podem atacar à distância, com um RG maior.

Conduzir o jogo é dar ordens às unidades é extremamente simples, tanto mais que tudo vem indicado na janela de informação, onde surgem também as perguntas relevantes. Por exemplo, o «écran» mostra, na parte inferior, a identificação e localização de uma unidade e pergunta, «Orders?». Aí, bastará teclar «L», de Land, «A», de Attack,



«M», de Move, «R» de Recce (reconhecimento), ou, muito simplesmente, «P», de Pass (passar a jogada).

O objectivo, claro, é ganhar a guerra e ocupar e manter a ocupação das localidades mostradas no mapa, o que exige o estabelecimento de uma boa estratégia (mesmo com o programador inglês a ajudar...). O pro-

grama não perderia, se fosse um bocado mais complexo, e muito menos se tivesse melhores gráficos, designadamente, quanto à

escolha de cores. Com efeito, montanhas amarelas sobre fundo verde não se distinguem bem, as cores das unidades, às vezes, também se confundem, e nada disso ajuda a um bom desenrolar do jogo. De qualquer

forma, e sobretudo para os principiantes, *Falklands 82* poderá ser uma boa escolha

GÉNERO: Jogo de guerra
GRÁFICO (1-10): 4
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar por apreciadores

REGRESSO DE «PHANTOMAS» SEM NADA DE NOVO

TÍTULO: Phantomas II
MÁQUINA: Spectrum

O sucesso de *Phantomas* deve ter levado a *Dinamic* a lançar-se rapidamente num sucessor, embora este pouco acrescente ao primeiro, quer em termos de «história» quer de programação. Inclusive, um dos seus grandes defeitos poderia ter sido eliminado neste e não foi. De resto, acaba por dar a ideia de que este foi «material sobrança» de trabalho com *Phantomas*, que já não «cabia» no Spectrum, e que foi aproveitado, com mais uns toques, para esta segunda versão.

Como no primeiro, este *Phantomas* apanha (rouba) preciosidades, no caso, diamantes, e deve «limpar» um *screen* antes de passar para o seguinte, o que não é muito fácil nas salas mais

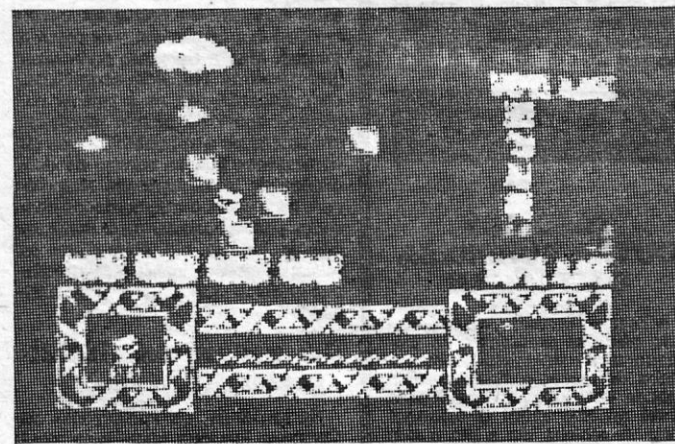
adiantadas. O jogo, de resto, é um pouco difícil, com plataformas e obstáculos que, em muitos casos, exigem reacções muito rápidas e excelente golpe de vista para serem passados. Ao

mais pequeno descuido é a morte do artista e, à semelhança de outros jogos espanhóis, reside aqui um dos defeitos mais aborrecidos de *Phantomas II*: a personagem só tem uma vida e, quando «morre» (o que sucede com frequência, na primeira vez que pegamos no jogo), lá temos que voltar de novo, e sempre, ao menu de opções, sendo muito lento o regresso ao jogo. Teria sido preferível dar-lhe mais «vidas» ou uma barra de energia que não se gastasse tão depressa.

De qualquer forma, e para os apreciadores de «herdeiros» de

Manic Miner, *JSW* e semelhantes, este *Phantomas II* preenche bem os requisitos exigidos. Além do mais, tem imaginação como programa, os problemas de atributos estão reduzidos ao mínimo, a animação é boa, a rapidez, idem, e há aqui muito com que nos entreteremos numa tarde ou noite de Verão.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Comprar se gosta do género, mas veja antes.



XIV — GUIA TV/«A CAPITAL»



CARAVELA Lda

ROSSIO, 16 ★ 1100 LISBOA

☎ 36 27 58

HOME USERS...

BUSINESS USERS...

EDUCATIONAL USERS...

TIMEX

sinclair

commodore 64

ATARI

MSX

AMSTRAD

...PARA SI!

SOFTWARE: PROFISSIONAL ★ EDUCACIONAL ★ JOGOS ★ UTILITÁRIOS ★ POR ENCOMENDA

«Reprise»

«Southern Belle»

SOUTHERN BELLE é um curioso simulador que nos põe aos comandos de uma locomotiva a vapor, numa viagem entre Londres e Brighton, com opções relativas e diversos tipos de situações, desde o percurso de treino a um percurso em que aparecem diversos problemas para resolver. Um primeiro procedimento a ter é observar com atenção a demonstração de alta velocidade, que aparece automaticamente algum tempo depois do jogo carregar, caso não tenha sido feita qualquer escolha no menu principal. Para sair, carregar depois em «X».

A demonstração é útil, porque nos permite ver o funcionamento dos diversos controlos e as marcas dos manómetros, conforme as situações, e isso habilitar-nos-á a executar os movimentos necessários, quando formos nós a tomar conta da máquina. A melhor maneira de começar será pelo percurso de treino, *Training Run*. Neste, como noutros percursos, há diversos factores a ter em conta, como o cumprimento do horário e o gasto mais económico de carvão e água. Ao chegar a Brighton, deve-se levar o comboio o mais possível até ao final da plataforma, mas tendo o cuidado de não bater nos amortecedores colocados no fim da linha. Se conseguirem uma percentagem de 70 por cento neste percurso já não é nada mau.

A opção 2 dá para uma viagem fácil, sem paragens, em Londres (Victoria Station) e Brighton, observando os limites de velocidade, e a opção 3 é semelhante, embora aqui tenhamos que obedecer aos sinais e fazer as paragens indicadas no horário, mas tendo a distância correcta e de segurança entre eles. Nesta linha há dois tipos de sinais (que aparecem na janela respectiva no «screen»): parar («stop», que é vermelho, e de aviso, que é amarelo. Cada um tem duas posições: de paragem ou de aviso, quando está horizontal, ou de caminho livre, quando está subido. Como facilmente se calcula, um sinal de «stop» não deve ser ultrapassado.

Nesta opção, as estações em que devemos parar são indicadas em maiúsculas no horário e deve-se tentar deter o comboio antes de chegar ao fim da plataforma, sem travagens bruscas.

Se passarmos o fim da plataforma, tal é-nos descontado na pontuação. Por outro lado, deve-se chegar à estação dentro do horário e dar cerca de um minuto para permitir o embarque e desembarque dos passageiros.

Na opção 4, a viagem é semelhante à da 3, mas, desta vez, com um comboio bastante carregado, e na opção 5 a ideia é quebrar o recorde de viagem entre Victoria e Brighton, estabelecido pela *Southern Belle* em 26 de Julho de 1903, com um percurso sem paragens de 48 minutos e 41 segundos, mas respeitando os limites de velocidade onde estes são indicados. A opção 6 corresponde também a uma viagem da mesma locomotiva e a última, «Problem Run», é a mais difícil, com diversos problemas pelo caminho.

Vejamos, agora, o que temos pela frente, quando o jogo acaba de carregar e nos pomos na ca-

bina da locomotiva. À esquerda, além da linha, vemos os controlos, e por cima a indicação das estações ou de outros pontos de interesse que vamos encontrar.

Na parte inferior, há uma janela de mensagens, à qual devemos dar a maior atenção. À direita, temos três secções separadas: a do cimo indica o carvão e água

É DIVERTIDO CONDUZIR UMA LOCOMOTIVA A VAPOR

de que dispomos e a velocidade a que viajamos; a do centro indica ou os sinais de linha que vamos encontrar (ver acima), ou o perfil da linha à frente (com indicação dos ângulos de descida/subida) até ao limite de 1 milha e 25, ou a posição do comboio; em baixo, um relógio mostra a nossa posição relativamente ao horário que temos de cumprir.

Temos opções quanto aos controlos que comandamos — os restantes são controlados pelo computador — e podemos começar, para treinar, precisamente pelo «Training Run», escolhendo no menu os controlos do Regulador (Regulator), «Cut Off» (ver função adiante) e Travões («Brake»). Ler o horário, tomar nota do que interessar e, com ENTER, estamos prontos a começar.

A estação é Victoria, como se vê, e vamos pôr a locomotiva em marcha, principiando por abrir por completo o «Cut Off» (premir a tecla «C» quatro vezes), para abrir a metade o Regulador (premir «R» duas vezes). Observar a velocidade, à medida que a locomotiva começa a mover-se.

Quando ultrapassar as 4 milhas por hora, premir «R» mais duas vezes, para abrir o Regulador, e a locomotiva acelerará, para vencer a subida a seguir à estação. Se abrimos o Regulador demasiado cedo, as rodas «patinarão» um pouco na subida.

Convém neste percurso de treino, e além de observar bem todos os indicadores, experimentar os controlos, e isso pode fazer-se também as relações a outros, saindo deste modo (CAPS e «X» e refazendo as opções. Podemos ver assim como rodam as válvulas, quando carregamos nas teclas respecti-



vas, e como reagem os manómetros.

Southern Belle exige vários comandos e as teclas de controlo da locomotiva são as seguintes: «W», apitar; «Enter», avivar o fogo; «R», regulador; «V», travões de vácuo; «C», Cut Off; «B», Blower; «I», Injector; «F», Porta de fogo; «D», Damper.

Carregando nestas teclas mais do que uma vez, com excepção das duas primeiras, aumenta a intensidade do comando, a abertura da válvula, etc. Para diminuir, usa-se a mesma tecla, carregada simultaneamente com «Symbol Shift».

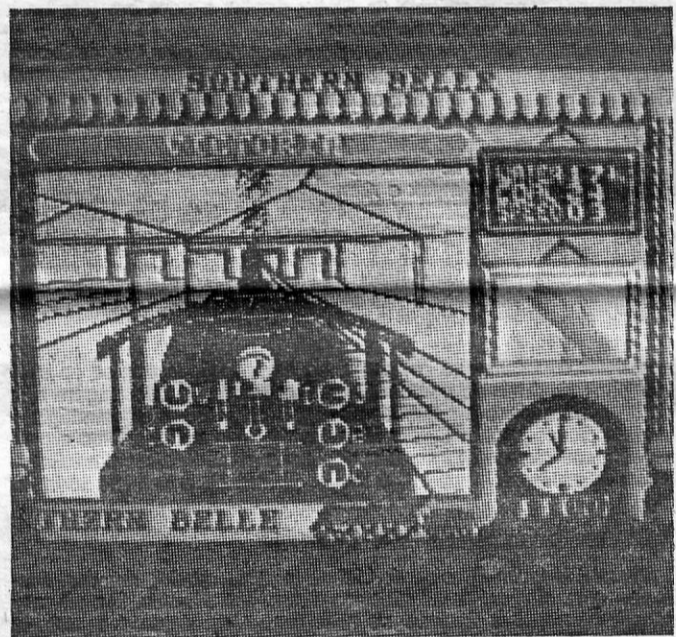
Há ainda outras teclas de controlo do programa, que são as seguintes: «A», acelerar até cinco vezes a velocidade normal (com «Shift» e «A» volta-se à velocidade normal); «S», fumo (desligar, com a tecla mais Shift); «X» e «Caps», voltar ao menu principal; «C», alterna entre a leitura da inclinação da linha e os sinais; «P», mostra a posição do comboio; «T», mostra o horário; «Space», indica que recebemos a mensagem. As teclas «1» a «4» referem-se ao nível do fumo que sai da locomotiva, devendo ter-se em atenção que pouco fumo ou demasiado indicam que as coisas não estão a funcionar da melhor maneira.

Nos percursos, há que obedecer a certos limites de velocidade, nalgumas zonas, e estes são os seguintes: 40mph, de Victoria a Clapham Junction; 45 mph na curva a seguir a Balham Junction; 60 mph, durante meia milha em Streatham Common; 45 mph em Windmill Bridge Junction; 50 mph da parte final do túnel de Rudhill até Earlswood.

Vejamos, por fim, em síntese,

o significado de alguns dos equipamentos já citados, com o pedido de desculpa de ir em Inglês, porque não conhecemos o termo técnico português, nem tivemos tempo de consultar um especialista ferroviário sobre a matéria. *Manómetros de água*: são dois tubos verticais no centro do painel; são importantes, dando uma indicação visual do nível da água nas caldeiras. O nível da água não pode estar demasiado elevado, nem demasiado baixo, devendo ficar na metade superior do indicador. *Manómetro de pressão do vapor*: fica no centro do painel, graduado de mínimo, à esquerda, a máximo (200), à direita. Quanto maior for a pressão, maior será a eficácia (teórica) da locomotiva, mas pressão a mais irá soltar as válvulas de segurança. *Apito*: faz parte do sistema de segurança, deve sempre ser usado antes de arrancar, antes de chegar a estações, etc. *Regulador*: é um manípulo situado na parte superior esquerda da cabina, que controla o fluxo de vapor para os cilindros. Tem cinco posições, desde «fechado», à direita, até «aberto» por completo, à esquerda. Abrindo o regulador transmite potência às rodas. Fechá-lo quando se trava e abri-lo cuidadosamente ao arrancar.

Cut Off: um manípulo na parte inferior esquerda da cabina («C»), que controla o tempo de cada ciclo do cilindro em que o vapor entra no cilindro. Tem cinco posições, de 0% (apontando para cima) a 75%. Quando se arranca, é boa prática colocá-lo a 75%. *Travão de vácuo*: marcada com «V», tem cinco posições, desde desligado até travagem de emergência. *Blower*: à direita marcada com «B», que está des-



ligada quando apontada para cima. Assegura que os gases não venham para a cabina, pelas portas da fornalha. O que usa é limitado ao necessário. *Injectores*: Na parte superior direita, marcada «I», que controla o fluxo da água do depósito para a caldeira. Tem cinco posições, desde desligado (apontando para cima) até ao máximo. *Dampers*, na parte inferior direita, marcada «D», que controla a quantidade de ar que entra para a fornalha, com cinco posições, desde fechado (para cima) até todo aberto para baixo; com esta válvula controla-se a temperatura do fogo e, portanto, quantidade de água que se evapora e transforma em vapor. A cor do fumo serve aqui de boa indicação. Por exemplo, se está muito negro,

indica pouco ar, e se está cinzento mostra que a mistura é correcta. *Firedoors*, um par de portas de aço, que isolam a fornalha e controlam o fluxo de ar sobre o fogo. Devem abrir-se por completo quando se mete carvão (símbolo, uma pá).

Em síntese (apesar de longas) são estas as instruções para *Southern Belle*, e esperemos que sejam suficientes. De qualquer forma, e para que venham a atingir a máxima eficiência, recomendamos que façam diversas experiências, com os vossos controlos e aqueles do computador, observando como as válvulas são accionadas, no segundo caso. Apesar de aparentemente monótono, este jogo pode ser muito interessante e, de facto, recomendamos-lo a todos.

«A CAPITAL»/GUIA TV — XV

SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR



SOFTWARE

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amáral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Atari

«ROBIN HOOD» NÃO DÁ LUTA

TÍTULO: Robin Hood
MÁQUINA: Atari

Programa de *arcade* de estrutura bastante simples, *Robin Hood* desilude, sobretudo a quem conhece o jogo de Spectrum que tem por herói a mesma lendária personagem, e a única

coisa que o torna mais interessante é o carácter vistoso dos gráficos, bastante grandes — os de «cenário» e bem desenhados, com animação muito razoável nos *sprites*, apesar de alguns problemas de programação que surtem mau efeito.

Robin quer entrar no castelo,

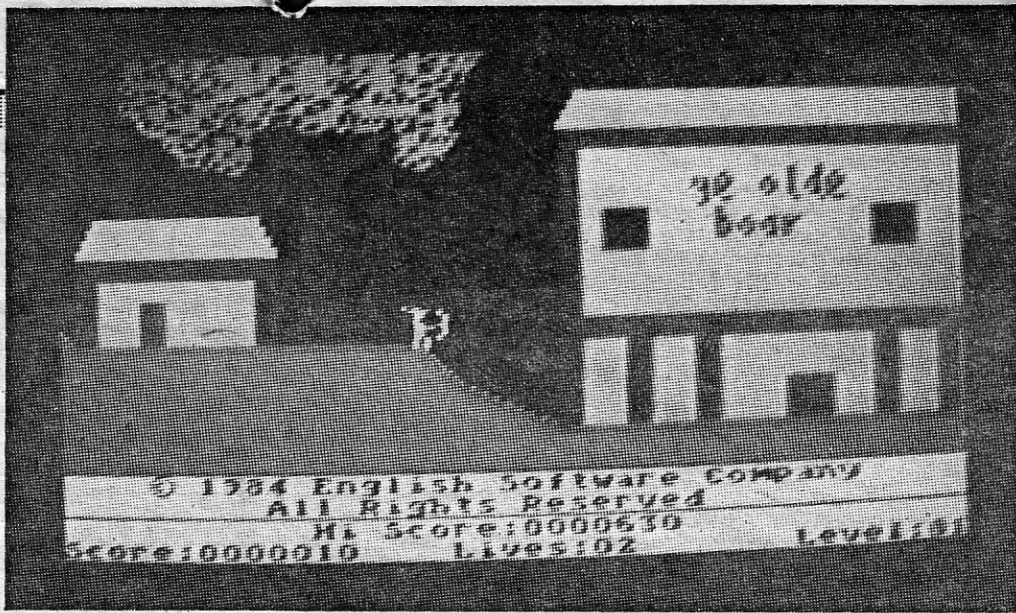
onde está Lady Marian, mas, primeiro, tem muito que andar de um lado para outro na floresta, recolhendo sacos de dinheiro e tentando disparar primeiro que os soldados do *sheriff* que também por aí vagueiam. Se algum lhe acerta com uma seta ou Robin cai de maior altura, aparece

logo a sua sepultura e foi mais uma vida que ardeu.

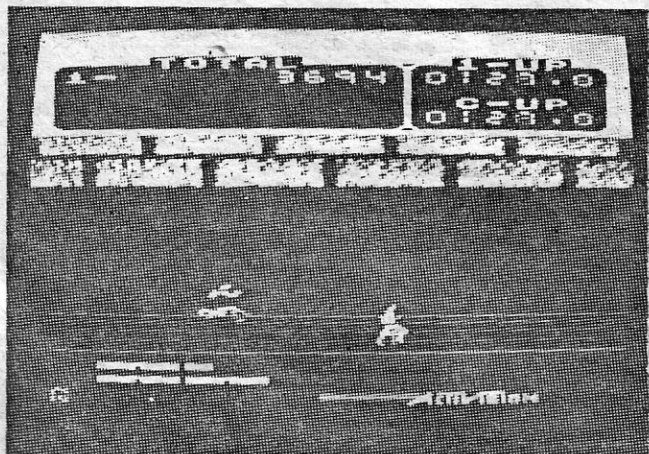
Para jogo de *arcade*, não é de imediato explícito e Robin tem o mau «hábito» de trepar por estruturas lisas e sólidas, sejam

portas, árvores, traves, etc., o que parece um erro de programação. A seu favor tem, como dissemos, o colorido dos gráficos e uma musiquita agradável como tema.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 3
CONSELHO: Evitar



UM DECATLO A TODA A PROVA



TÍTULO: Decathlon
MÁQUINA: Atari

Muitos simuladores desportivos têm aparecido no mercado, propondo diversas actividades de exercício de dedos ou pulsos, enquanto carregamos nas teclas necessárias ou abanamos o «joystick», mas o decatlo da *Activision* deve ser, sem dúvida, dos melhores, que mais não seja pela facilidade de execução que apresenta. Quem gosta de jogos mais difíceis talvez o aprecie pouco, mas a finalidade dos programas deste género não é impedir que os joguemos e sim que se tente conquistar marcas cada vez melhores.

Decathlon começa com a corrida de 100 metros, que arranca ao tiro de pistola e competimos com outro corredor (como, aliás, nas outras corridas). Duas barras, em baixo, mostram a energia/velocidade de cada um e, abanando lateralmente o «joystick», imprimimos maior velocidade ao atleta que controlamos. Vem a seguir o salto em comprimento e o procedimento é o mesmo, quando à corrida para o balanço, mas temos que carregar no *fire button* antes de chegar à linha de salto, para que este seja executado como deve ser. Neste caso — tal como nas restantes provas que são de corrida, e em que o desportista compete sozinho — temos as três tentativas da praxe, sendo seleccionado para a contagem final a melhor marca.

Após o salto, vêm o lançamento de peso e o salto em altura, seguindo-se os 400 metros, os 110 metros barreiras, o lançamento de disco, salto à vara, o lançamento de dardo e, finalmente, a corrida dos 1500 metros (que acaba por tornar-se um pouco cansativa para o pulso!).

Deve dizer-se que é um programa extremamente bem executado, com gráficos grandes, bem coloridos e animados, que respondem de forma excelente aos comandos. Destas provas, umas, como é evidente, são mais fáceis de executar que outras (são os saltos em altura e à vara que mais exigem) mas, de um modo geral, qualquer principiante se entende perfeitamente com *Decathlon* à primeira tentativa. Tudo ajuda, de resto e, para os apreciadores do género este é, de facto, um programa a juntar à colecção.

GÉNERO: Simulador de desporto
GRÁFICO: (1-10): 8
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Não perder

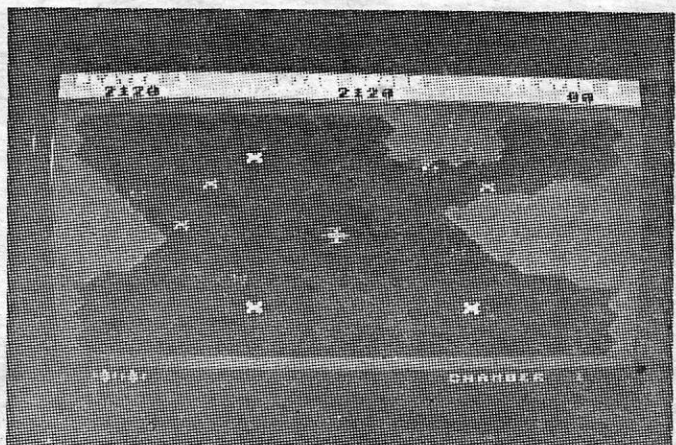
UM TIROTEIO NAS CAVERNAS

TÍTULO: Chambers of Zorp
MÁQUINA: Atari

Nas cavernas de Zorp, o herói é encarregado da difícil missão de destruir todos os inimigos que por aí abundam e, acreditem, não é tarefa fácil, porque eles surgem quase como cogumelos e variam em poder defensivo e ofensivo. Assim, enquanto alguns alvos estão imóveis por algum tempo, tornando-se depois em «ninhos» de naves, outros procuram abater o intruso e, por outro lado, ao passo que basta um disparo para eliminar uns inimigos, outros necessitam de mais nutrida artilharia.

Escusado será dizer que apenas se passa para a caverna seguinte depois de destruir todos os inimigos naquela em que estamos. Os níveis de dificuldade, claro, vão também aumentando, e chegar ao fim é um bom bico de obra. Em termos globais, *Chambers of Zorp* nada traz de novo e até no referente a gráficos fica abaixo da média.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): inicial 1 e crescente
CONSELHO: Ver antes de comprar



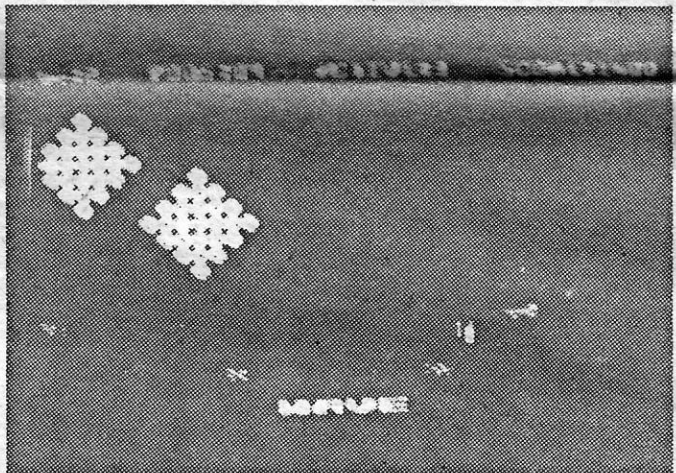
INVASORES NUNCA DESISTEM

TÍTULO: Shadow World
MÁQUINA: Atari

Os invasores da Terra não descansam e mal um programador volta costas logo outro ataca por esse lado, construindo um cenário umas vezes diferente, outras, e com alguma frequência, bastante parecido. O cenário, claro, poderá pouco interessar aos que se preocupam menos com histórias e mais com pontaria, mas tem sempre a sua importância, que mais não seja para nos apercebermos de como é fácil dar a «volta» às ideias, baralhar e servir como se fosse tudo novo.

Neste caso, defendemos o nosso mundo contra os invasores, pois claro, e dispomos para isso de uma nave — duas, se jogarmos com outro amigo ou mudarmos o *joystick* de entrada —, que sai da sua base, em descolagem vertical, para o combate. As bases estão protegidas por dois campos de forças e, enquanto aí estivermos, nada nos acontece, mas a ideia geral é sair para atacar o inimigo, enquanto o ruído da guerra ecoa à nossa volta. Os invasores usam naves pequenas, que podem destruir-se com facilidade, apesar da sua mobilidade, e grandes naves-mãe, em forma de diamante, que exigem muitos disparos até explodirem. Para especialistas de *bang-bang*, é do melhor.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 5
CONSELHO: Comprar



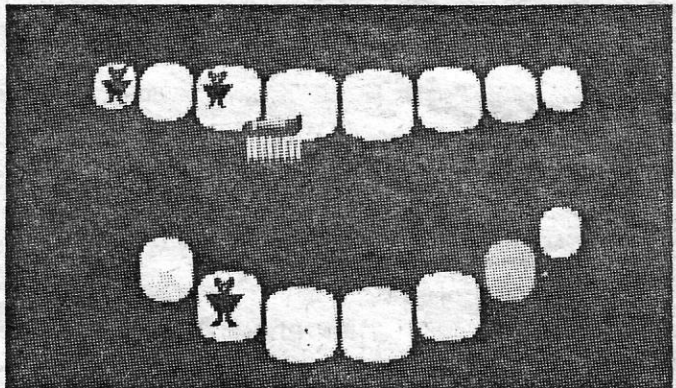
LAVAR DENTES A BRINCAR

TÍTULO: Theramed
MÁQUINA: Atari

Uma coisa que me deixou na dúvida, quanto a *Theramed*, é se na Alemanha haverá alguma pasta de dentes com esta marca, porque é de pasta e escova, bem como de lavar dentes que aqui se trata, com ou sem publicidade. Seja como for, este é definitivamente um programa para aqueles *mesmo* muito pequenos, aí com um ano ou dois, a quem deixamos pegar no *joystick*.

A ideia é lavar os enormes dentes que aparecem no «écran», de forma a evitar que fiquem sujos e eventualmente sejam atacados de cárie e apodreçam. Jogo educacional, ao que presumimos, é bastante lento, deixando à criança muito tempo para reagir. Com três níveis de dificuldade, joga-se deslocando a escova para os dentes já atacados e esfregando vigorosamente. A pontuação é tanto maior quanto o número de dentes salvos dos demónios da sujidade.

GÉNERO: Educacional
GRÁFICOS (1-10): 3
DIFICULDADE: Três níveis
CONSELHO: Comprar com fins pedagógicos



XVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»



ATARI
SHARP
TIMEX — SINCLAIR

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO TOP LONDRINO

CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE

A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA

VISITE-NOS!

TIMEX — SINCLAIR
SHARP
ATARI



LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — LISBOA
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)